B A N D S C O R E

COROPE

of of This World

TOSHIBA EMI MUSIC

SUPERSTITIOUS

スーパースティシャス

by J. Tempest

Copyright $\ ^{\circ}$ 1988 by COCONUT MUSIC LTD. Rights for Japan controlled by TOSHIBA-EMI MUSIC PUBLISHING CO.,LTD.

■この曲のポイント

GUITAR

ヨーロッパらしい、ポップなハード・ロック・ナンバーだ。ギター・ソロもキチッと計算して作られていて、メロディアスで覚えやすい。それでいてテクニカルな面もあり、完成度の高い仕上りになっている。ソロ・パートは、前半8小節と後半8小節でオクターブ音域を変えてプレイしているのがポイントだ。なお、この曲では24フレットの音をチョーキングする部分も出てくるので、24フレットのギターでプレイした方が良いだろう。

KEYBOARD

前半のオルガン・パートが、曲をソフトで美しい雰囲気にしている。 ポジションの切り変えを素速くして、音が途切れないようにすること。また、トランペット風のシンセ・ブラスは、正確なリズムで流れるように、離鍵のタイミングも意識してプレイすることが大切だ。

BASS

ベースが非常に重たいサウンドを出しているが、それもそのはずベースの最低音は4弦開放日音よりも、さらに1音低い口音になっている。タブ譜はノーマル・チューニングでプレイできるように記してあるが、完全コピーするなら4弦を口音に下げるか、5弦ベースでプレイしよう。チョッパー奏法も出てくるので注意すること。

DRUMS

ミディアムより遅めで、リズム・キープの難しいテンポなので、モタリ・走りの無いように心掛けよう。ハイハットは4分音符によるパターンが中心になっている。ハットの閉まり具合をややルーズにすると感じがでる。







- ●(Gt.):弾かない弦のミュートに気をつけてプレイ しよう。
- ❷(Ba.):4弦の開放 E 音より 1 音低い D 音まで使わ れたベース・ライン。音を切るタイミングに注意す ること。
- ③(Dr.): 1つ1つのショットに気合を入れて、ヘビィなサウンドを出すことが大切だ。④(Kb.):ソフトにテヌートを効かせたプレイを心掛
- けよう。



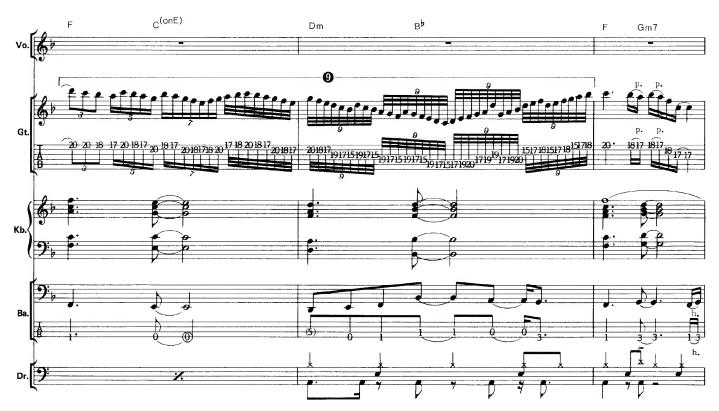


❸(Gt.):アルペジオは、1つ1つの音を切ってプレ イする。人差し指のジョイントを使うと良い。

⑥(Ba.):ドラムのキックとしっかり合わせること。







②(Gt.):このギター・ソロ中で1番の難所だ。ほとんど全てのノートをピッキングしている。確実なピッキングでシャープにキメよう。





●(Gt.):24フレットでのチョーキングは、音が出づ らいのでしっかりと押さえること。 ●(Kb.):タイで連結されていることを頭に入れておこう。

こう。 **❷**(Ba.):右手の親指と人差し指を使ってプレイする と良い。いわゆるチョッパー奏法だ。 **⑩**(Dr.):ハイハットのアクセントに注意して、リズムにムラが出ないようにプレイすること。

(Gt.):スタッカート気味で、パーカッシブに弾こう。





LET THE GOOD TIMES ROCK

by J. Tempest

Copyright © 1988 by COCONUT MUSIC LTD. Rights for Japan controlled by TOSHIBA-EMI MUSIC PUBLISHING CO., LTD.

■この曲のポイント

GUITAR

ワウ・ペダルを効果的に使ったプレイがポイントだ。ペダルを動か しながら使うやり方と、固定したまま使う2つの方法でプレイして いる。ソロでは、前半ペダルを踏み上げておいて、後半で踏み込む ことによってトーンに変化をつけている。

KEYBOARD

キーボードが重要な役割を果たす曲のひとつで、特に回の5~8小 節目の仕掛けでは、コード感・音の幅・リズムの3要素を支えてい ることを頭に入れておこう。

BASS

メイン・リフでは、ギターとユニゾン・タイプのラインになってい るので、コンビネーションに注意すること。他の部分ではシンコペ ーションに気をつけて、ドラムのキックとしっかり合わせノリを出 そう。

DRUMS

ミドル・テンポの重たいビートを持った曲だ。スネアのタイミング とハイハットの閉まり具合でビートが変わることを頭に入れてプレ イしよう。また曲中でブレイクが効果的に使われているが、ブレイ クではしっかりと頭の中でリズムをとっていないと次の頭がズレる ので要注意。



- ●(Gt.):右手の腹で弦を軽くミュートし、ピックを 斜めに擦りつけるようにピッキングすること。さら にワウ・ペダルを使い、 5 弦を弾く時には左手の親 指で6弦をミュートすれば完璧だ。
- ❷(Gt.):ワウ・ペダルを踏み上げた状態でプレイし
- ❸(Ba.):ギターとのコンビネーションに注意してプ レイすること。
- **❹**(Ba.):シンコペーションに注意。
- **⑤**(Dr.):キックを抜いたパターンだ。バランスを崩 さないように注意しよう。
- **⑥**(Dr.): 3 連を使ったロックの定石フレーズだ。タ ムとキックのつながりに注意。





②(Dr.):ブレイクは頭の中でリズムをとって、次の 頭を外さないこと。

❸(Gt.):ワウ・ペダルを使ってプレイしよう。



❷(Kb.): 8 分音符の裏はブレイクに入るサインのようなものなので、できるだけ強調して弾こう。









●(Gt.):このギター・ソロ中で1番の難所。ハンマリングとプリングをうまく使いこなせ。



OPEN YOUR HEART オープン・ユア・ハート

by J. Tempest

Copyright $\ensuremath{\mathbb{O}}$ 1984 by SEVEN DOORS MUSIC Rights for Japan controlled by TOSHIBA-EMI MUSIC PUBLISHING CO.,LTD.

■この曲のポイント

GUITAR

アコースティック・ギターによるアルペジオが、重要な役割を果た している。この手のアルペジオではリズムがポイントになる。特に イントロから囚まではドラムが入ってこないので、アルペジオのム ラも目立ちやすい。しっかりとしたリズムでプレイすること。

KEYBOARD

シンセ・ストリングスによるオブリガートが美しい。音色やニュア ンスをよく聴いて、弾いている自分が感動するぐらいまで研究して みて欲しい。

BASS

スローなリズムの所ではロング・トーンのラインが中心だが、ドラ ムのキックとはしっかり合わせることを忘れずに。リズムが倍テン になってからは、16ビート系になってラインがガラッと変わるので、 素速い頭の切り替えが大切だ。

DRUMS

スロー・リズムの曲だが、途中倍テンになり、ノリが変わる。倍テ ンとはいっても基本の速さは同じなので、リズムが走らないように 注意しよう。リズム・チェンジしてもハイハットのビートを一定に 保つことがポイントだ。





●(Gt.):アコースティック・ギターによるアルペジオだ。1つ1つのアタックをハッキリさせるために、ビックでプレイしよう。



❷(Ba.):アタックを抑え気味に弾くこと。







⑥(Gt.):ここでエレキ・ギターにチェンジ。ギターだけになるので、しっかりリズム・キープすること。

②(Kb.):音量を上げすぎるとボーカルが歌いづらくなるので、注意が必要だ。

❸(Ba.):16分のひっかけに注意して、ドラムのキックとしっかり合わせよう。

⑨(Dr.):ベースとのコンビネーションに注意してプレイしよう。









MORE THAN MEETS THE EYE

モア・ザン・ミーツ・ジ・アイ

Lyrics by J. Tempest/Music by J. Tempest, K. Marcello, M. Michaeli

Copyright © 1988 by COCONUT MUSIC LTD. Rights for Japan controlled by TOSHIBA-EMI MUSIC PUBLISHING CO.,LTD.

■この曲のポイント

GUITAR

ユニゾンのキメ・フレーズといい、リフといい、曲作りのツボを押さえたセンスの光るナンバーだ。聴いていても、プレイしていても楽しめる感じがいい。ソロでのライト・ハンド・プレイをバッチリとキメることもポイントになる。

KEYBOARD

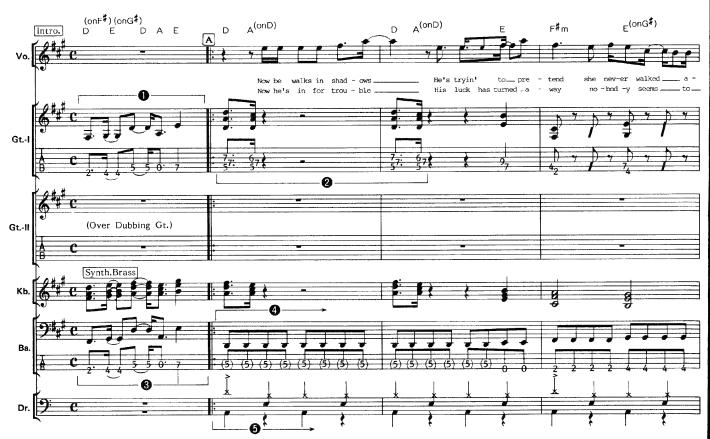
頭の仕掛けは、リズムもコードも難しい。いきなりコケたりしないように、しっかり練習しておこう。まだ回でグーンと盛り上げた後、 ©の1小節前の4分休符のブレイクをハッキリ止めないと回が生き てこないので注意すること。

BASS

日分を坦坦と刻むラインと、16ビート系のアフター・ビートを強調したラインで組み立てられている。日分のラインをプレイする時はスタッカート気味に、1つ1つの音を区切るようなニュアンスでツブ立ちをはっきり弾くことがポイントだ。なお、最低音に口音が出てくるが、ノーマル・チューニングで弾けるように、タブ譜は()をしてオクターブ上で記してある。

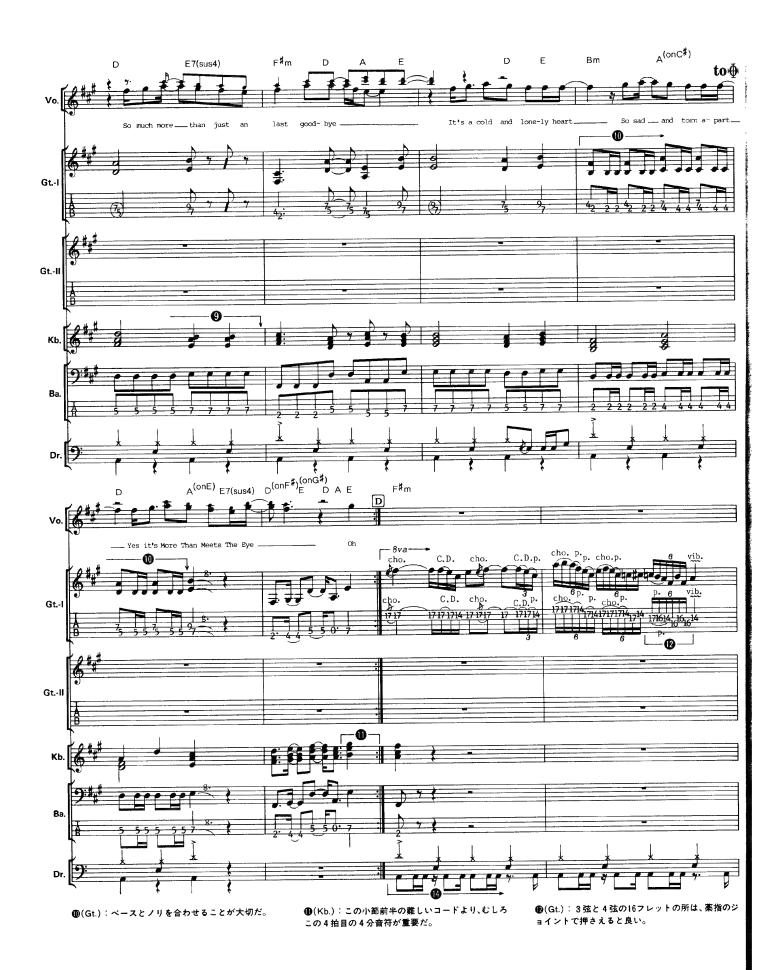
DRUMS

シンプルな8ビートのパターンが基本だが、キックやハイハットに 16ビートを感じさせる部分もあり、柔軟なプレイが要求される。またベースとのコンビネーションに重点を置いたアレンジなので、しっかりと息の合ったプレイをすることが大切だ。



- ●(Gt.):ベース、シンセとのキメのユニゾン・フレーズなので、しっかりと合わせること。
- ②(Gt.):キーボードとノリを合わせること。
- ❸(Ba.): ギター・シンセとのキメのユニゾン・フレーズなので、しっかりと合わせること。
- ④(Ba.): 坦坦とした8分の刻みパターンだ。1つ1つの音のツブをハッキリ出して、タイトにプレイしよう。
- ⑤(Dr.):重さを出すために、ハイハットを多少ルーズにして叩くと良い。













COAST TO COAST

Lyrics by J. Tempest/Music by J. Tempest, M. Michaeli, K. Marcello

Copyright © 1988 by COCONUT MUSIC LTD. Rights for Japan controlled by TOSHIBA-EMI MUSCI PUBLISHING CO.,LTD.

■この曲のポイント

GUITAR

シングル・コイルのブライトなサウンドと、ハンバッキングの太い サウンドの両方が使われている。クリーンなアルペジオのサウンド と、ディストーション・サウンドが交互に出てくるので素速いサウ ンド・チェンジを心掛けよう。ソロでは、チョーキングとビブラー トによる泣きのプレイがポイントだ。

KEYBOARD

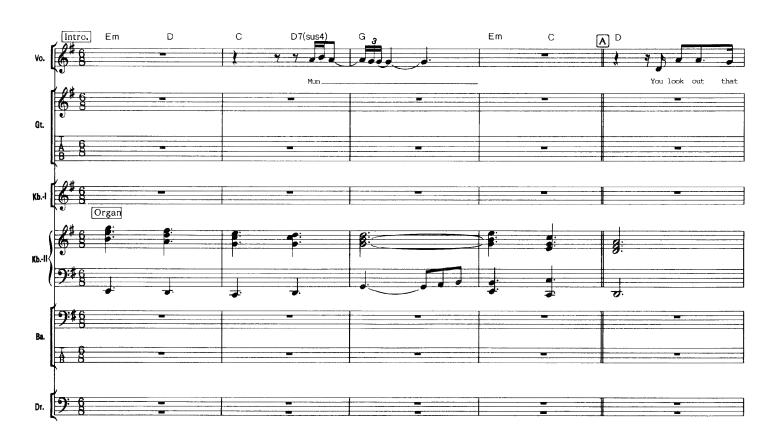
イントロから国に入るまでの19小節の間は、白玉系のオルガンとス トリングスだけで、リズム・キープが難しい。頭の中でしっかりと リズムを刻むか、足でリズムをとるかしないと、最後まで不安定な ままで終ってしまう。リズム・キープが最低限必要なポイントだ。 始めはリズム・マシンを使って練習しよう。

BASS

スロー・リズムで、ベース・ラインも大きく、ロング・トーンが中 心だ。リズムがルーズになりやすいので、ダレずにしっかりとリズ ムをとってプレイしよう。サウンドは、アタックを控え目にし、重 低音を強調すると良い。

DRUMS

8分の6拍子のスロー・ナンバー。まずは、同じテンポをキープし 続けることが大切だ。右手はトップ・シンバルを坦坦と刻むパター ンが続くので、ムラが出ないように。フィルは3連フレーズが中心 だが、セコくならず気持ちを大きく持って叩くことが大切だ。







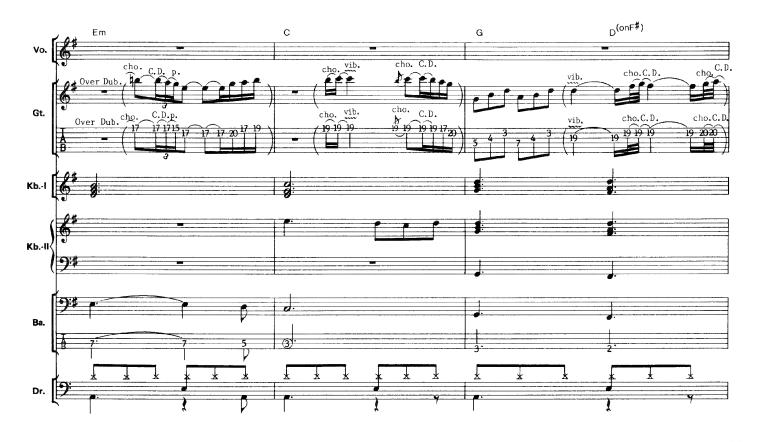








(Gt.):スウィープ・ピッキングで弾くとやりやすい。





❸(Gt.):フィンガリングとリズムに注意しよう。







READY OR NOT

レディ・オア・ノット

by J. Tempest

Copyright \odot 1988 by COCONUT MUSIC LTD. Rights for Japan controlled by TOSHIBA-EMI MUSIC PUBLISHING CO.,LTD.

■この曲のポイント

GUITAR

イントロ、アーミングによる馬のいななきのような音が象徴するように、アップ・テンポでノリの良いナンバーだ。ボーカルのバッキングは、シングル・コイルのクリーン・サウンドとハンバッキングのディストーション・サウンドを巧みに使い分けることがポイントになる。ソロはAmからBmに転調するので注意。テクニック面では、ライト・ハンド奏法やスウィーブ・ピッキング、ワウ・ペダルも使用している。

KEYBOARD

コード感を作ることに専念しよう。但し回の最後の4小節は、キーボードのアルペジオでしっかり盛り上げることがポイントだ。

BASS

シンプルな8分のラインが中心だが、テンポが速いのでもたらないように注意して、ドライブ感のあるビートを出すことが肝心だ。また、ソロの手前のブレイクは次に入るキッカケが難しいので特に注意すること。

DRUMS

イントロのフィルが一番の難関。キックがツー・バスで叩くタイプ のフレーズなので、シングル・バスではちょっと苦しい。曲に入っ てからはノリー発という感じなので、ベースとのコンビネーション に注意して、ノリのあるビートを叩き出すように心掛けよう。



- ●(Gt.): ビッキング・ハーモニクス+チョーキング の後、激しくアーミング・ビブラート&ダウンで、 馬のいななきのような音を出そう。
- ❷(Gt.):右手の腹で軽くミュートすると良い。 ❸(Ba.):テンポが速いので、モタらないように注意

すること。

- ❶(Dr.):タムとキックのバランスに注意して、パワフルにキメよう。
- ⑥(Dr.):シンプルな8ビート・パターンが続く。ベースとのコンビネーションを大切にプレイしよう。











❷(Gt.): 4、5 弦を弾く時には、 6 弦の開放を左手の親指でミュートすると歯切れが良くなる。

(Dr.):スネアとシンバルがしっかりとシンクロするように。







●(Gt.):スケールを高速で駆け上って行くお得意のパターン。フィンガリングを覚えて自分のモノにしてしまおう。

働(Gt.):ダウン・ピッキングのみのスウィープ・ピッキングで弾こう。





SIGN OF THE TIMES

by J. Tempest

Copyright © 1988 by COCONUT MUSIC LTD. Rights for Japan controlled by TOSHIBA-EMI MUSIC PUBLISHING CO., LTD.

■この曲のポイント

GUITAR

厚みのあるディストーション・サウンドで、リフのプレイが中心 だ。ミュート・プレイを生かしたリフはメロディ・ラインと絡んで 小気味良く、曲を印象づけるポイントになっている。リフはベース とのユニゾン・プレイで終始しているので、正確なリズムをキープ してノリを引き出すように心掛けよう。

KEYBOARD

美しいイントロ I からリズミックなイントロIIへ、そして歌を経て ${\mathbb E}$ で再びイントロ ${\mathbb I}$ の美しいテーマが現れる。このドラマチックな 展開を頭に入れて、曲を盛り上げることがポイントだ。

BASS

中低音を効かせたサウンド作りで、ギターとの息の合ったユニゾン・ プレイが特徴だ。 1 音 1 音の間のとり方が曲を支える重要なポイン トになるので、CDをよく聞いて雰囲気をつかもう。シンプルなリ フだけに1音1音に重みをつけ、丁寧なプレイで曲を盛り上げて欲 しい。

DRUMS

シンプルな8ビートのリズム・パターンだが、1打1打がリフにア クセントをつける大切なプレイなので、正確なリズム・キープを心 掛けよう。ハイハットの刻みのニュアンスにも注意すること。



❶(Kb.):ストリングスは、ピアノのトップ・ノート とルートを生かしてフレージングして欲しい。

❷(Kb.):このアルペジオが曲のテンポを決めるので、 頭の中でリズムを作ってからプレイすること。







⑤(Gt.):このリフが曲の柱になっているので、ノリ をつかむまで何度も練習して、キレのいいプレイを することが大切だ。



❻(Dr.):全体のアンサンブルを考えながらアクセントをつけ、正確にリズムをキープすること。



(Gt.):アップ・ダウンのピッキング・バランスを 整え、力強いチョーキングでソロを盛り上げよう。







᠑(Gt.):4拍目の頭の16分休符を生かして、リフの違いを強調しよう。

JUST THE BEGINNING

ジャスト・ザ・ビギニング

Lyrics by J. Tempest, K. Marcello/Music by K. Marcello

Copyright © 1988 by COCONUT MUSIC LTD. Rights for Japan controlled by TOSHIBA-EMI MUSIC PUBLISHING CO.,LTD.

この曲のポイント

GUITAR

ディストーション・サウンドによるリフ・プレイと32分音符のフレーズで組み立てられたソロが、この曲を印象づけるポイントだ。特にギター・ソロにおけるスムーズな運指と正確なピッキングは圧巻で、ムラのないフレージングの展開は凄いの一言につきる。正確なリズムで弾くことを心掛けて、ぜひ挑戦してみて欲しい。

KEYBOARD

作曲にキーボーディストのM. Michaeliが加わっていることもあって、頭の2小節のコード・パターンなどキメやすい仕掛けが出てきて、キーボーディストにとっては嬉しい限りだ。イントロと回ではキーボードを、回と回ではギターを聴かせるようにすることがポイントだ。

BASS

ギターのリフをサポートする8分弾きが中心だ。中低音の効いたサウンドでシャープなリズムを強調し、1音1音をパワフルにピッキングすることを心掛けよう。全体にハネぎみにプレイすることが、この曲のノリを出すポイントになる。

DRUMS

Bビートのシンプルなリズム・パターンだが、力強くアクセントをつけることがポイントだ。ハイハットはハーフ・クローズに近いクローズでシャープにプレイしよう。 6連フレーズによるフィル・インも曲を印象づけるポイントになっている。



- ●(Gt.):バランスの良いピッキングで、リズムをキ ープすることが肝心だ。
- ❷(Kb.):テヌートは離鍵のタイミングを意識して、 パラつきの無いようにプレイしよう。また、アタッ クは鋭く弾くこと。
- **③**(Ba.):ハネる感じのピッキングでギターをサポートすること。
- ④(Dr.): 2拍4拍のスネアをパワフルに叩くことで ノリをつくること。





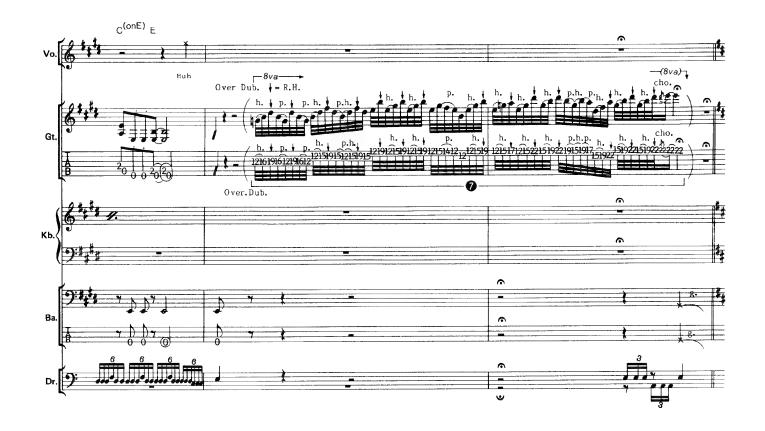


❸(Gt.):ブラッシングは大胆にプレイして、パワフ ルなカッティングを心掛けよう。

④(Kb.):ディストーション・ギターをサポートする 気持ちでプレイしよう。





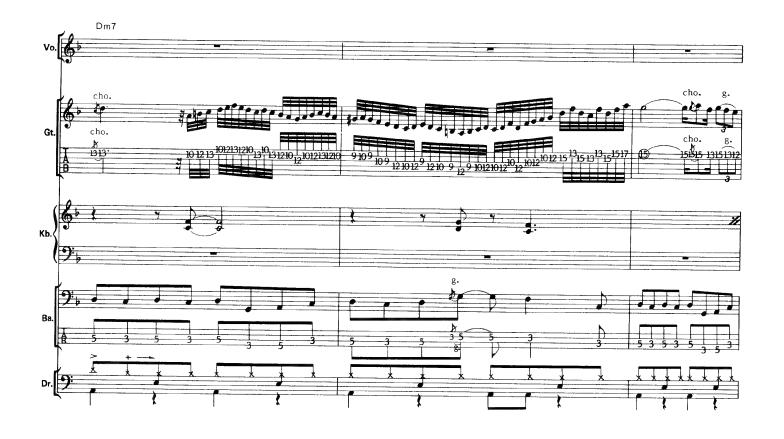




❷(Gt.):オーバー・ダビングされたフレーズだ。1 拍目をジャストにプレイして、フレーズの流れを作 ることが大切だ。

❷(Gt.):チョーキングによる伸びのあるプレイと、 速弾きによるシャープなプレイで組み立てられてい る。ソロ全体の流れを頭に入れてプレイすること。

❶(Gt.)∶アップ・ダウン・ピッキングを上手く使って、スムーズな運指を心掛けよう。





❶(Gt.):もとのキーに戻ったことを印象づけるⅠ拍 目のチョーキングを大切にプレイすること。



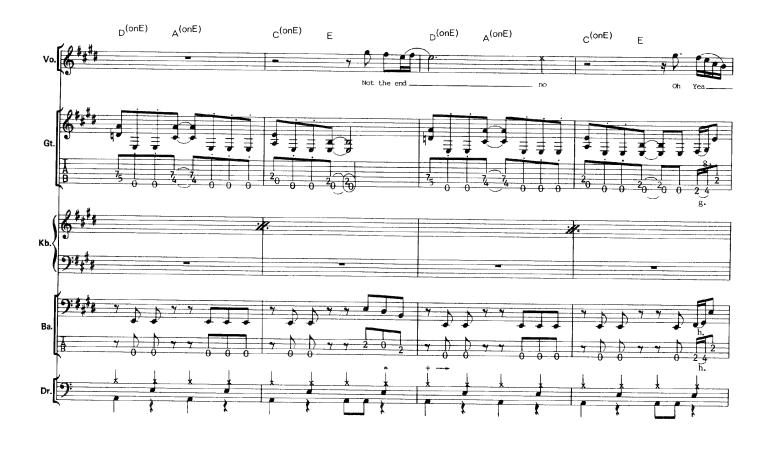




●(Ba.):1拍1拍を力強くピッキングしてリズムを 強調することが大切だ。









NEVER SAY DIE

ネバー・セイ・ダイ

by J. Tempest

Copyright ${\rm \Citagontumath{\mathbb{C}}}$ 1988 by COCONUT MUSIC LTD. Rights for Japan controlled by TOSHIBA-EMI MUSIC PUBLISHING CO.,LTD.

■この曲のポイント

GUITAR

ディストーション・サウンドによるコード・プレイが中心だが、その上にアコースティック・ギターを重ねてサウンドに広がりを持たせている。リズム・パターンをしっかりと把握して、丁寧なプレイを心掛けよう。

KEYBOARD

ハモンド・オルガンによる多彩な音色が素晴らしい。シンセでオルガンのサウンドをシュミレーションする場合には、囚の泣きのコードと⑦のアドリブにポイントを置いて音色を選ぼう。

BASS

コード・バッキングを支えるルート弾きが中心だ。中低音を強調して、ピッキング・ベースの音が伸びるように工夫してみよう。また、ドラムとのアンサンブルをしっかりと組み立てて、ノリを引き出すように心掛けて欲しい。

DRUMS

8ビートのシンプルなリズム・パターンで、タイトなドラミングを展開している。2拍4拍のジャストなスネアとハイハット・ワークがポイントになる。正確なリズム・キープを心掛けよう。



●(Kb.): ギター、ベースの1拍3拍を受けた、オルガンによる2拍4拍のビートになっている。相手の音を良く聴いてプレイしよう。

❷(Dr.):リズムが間延びしないように、しっかりと アクセントをつけよう。曲全体にハネぎみでプレイ することが大切だ。



❸(Kb.):聴く人を泣かせるために、音量は控え目に プレイすること。

④(Gt.):ノン・ディストーションでのプレイだ。フ ロントかセカンドのピック・アップを使ってプレイ しよう。



だ。あまり大きな音を出すと、逆に曲全体の歯切れ を悪くするので注意しよう。

❷(Gt.):アコースティック・キターでのプレイだが、 ノン・ディストーションでソフトにプレイしても良 いだろう。



●(Gt.):キーボードのソロをサポートするという気持ちが大切だ。



③(Gt.):ウォーム・ディストーション・サウンドで、 ビッキングのアタック音をやわらげてプレイしよう。



❸(Dr.):バンド・アンサンブルを考えてリズムを刻むことが大切だ。特にハイハット・ワークに気を使うこと。



(Ba.):正確なリズムで、音に伸びをもたせること が肝心だ。





(Gt.):ベースとのユニゾン・プレイは、何度も練習してシャープにエンディングをキメよう。

LIGHTS AND SHADOWS

ライツ・アンド・シャドウズ

by J. Tempest

Copyright © 1988 by COCONUT MUSIC LTD.
Rights for Japan controlled by TOSHIBA-EMI MUSIC PUBLISHING CO., LTD.

この曲のポイント

GUITAR

ディストーション・サウンドで、ミュートを絡めたコード・バッキングがプレイの中心になる。リズムを重視したアレンジになっているので、正確なリズムをキープして丁寧にプレイして欲しい。ソロはスピード感のあるフレージングが展開されているので、ピッキングに注意してシャープにキメよう。

KEYBOARD

イントロ5小節 1 拍目のアタックと、△の6~8、14~16小節のグロッケン風シンセによるフレーズが、曲のキメ手になっている。こういったワン・ショットのシンセ起用は、アレンジの上で非常に効果的だ。□のギターとのソロの掛け合いは、フレーズが速いだけにピッチ・ベンダーを使うタイミングが難しいが、気持ちよくベンド・アップさせることが大切だ。

BASS

ギターのバッキング・パターンとユニゾン・プレイを展開しているのが特徴だ。ピッキング・ベースによるサウンドは 1 音 1 音ハギレ良く、正確なリズムでプレイすること。

DRUMS

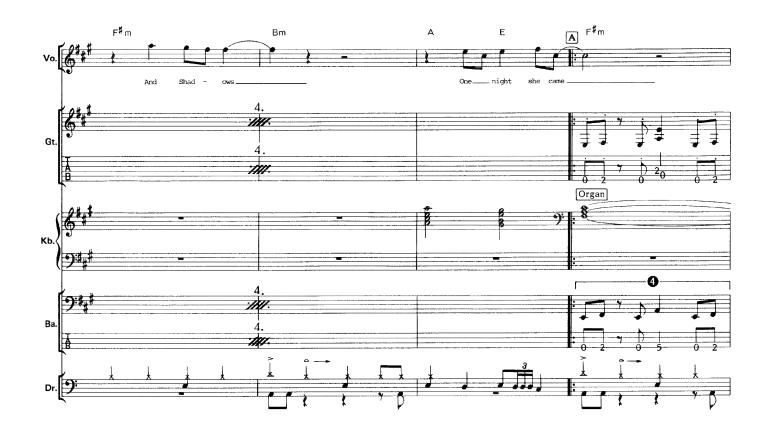
8ビートのシンプルなリズム・パターンで、パワフルにリズムを刻んでいるのが特徴だ。ギターのバッキング・パターンにアクセントをつけるようにプレイしているので、1拍1拍をジャストにプレイし、曲の流れをしっかりとキープするように心掛けよう。

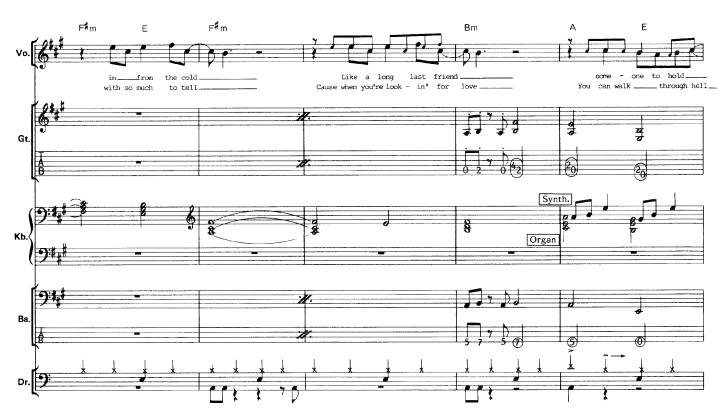


●(Gt.):ミュートは右手の腹をブリッジ近くに軽く添えてプレイすること。また、ピッキングはピックを斜めに弦にあてて、押すように弾くと良いだろう。

❷(Dr.):ハイハットは正確に刻み、3 拍目のスネア を強調するようにプレイしよう。

❸(Kb.): キーボードがひとりでプレイする場合でも、 別々の音色にすること。オルガンのパートをディス トーション・ギターでプレイしても良いだろう。





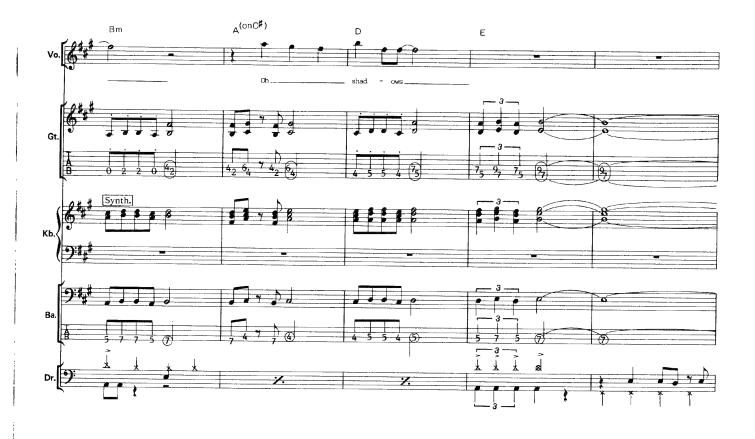
●(Ba.): 2拍目の休符を大切にして、3拍目の4分音符を生かすことが大切だ。





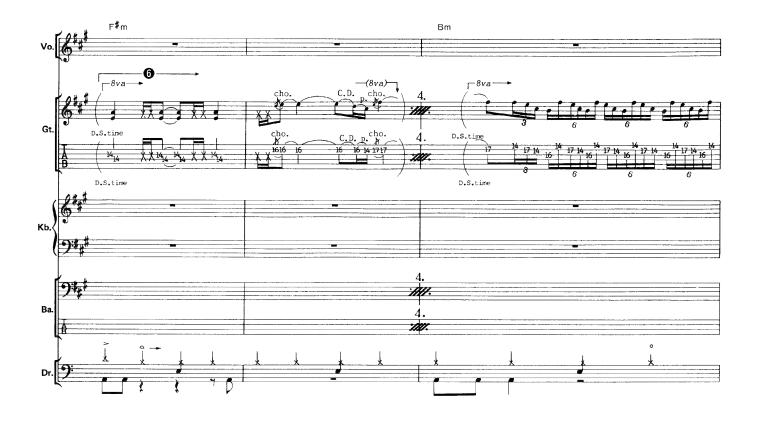






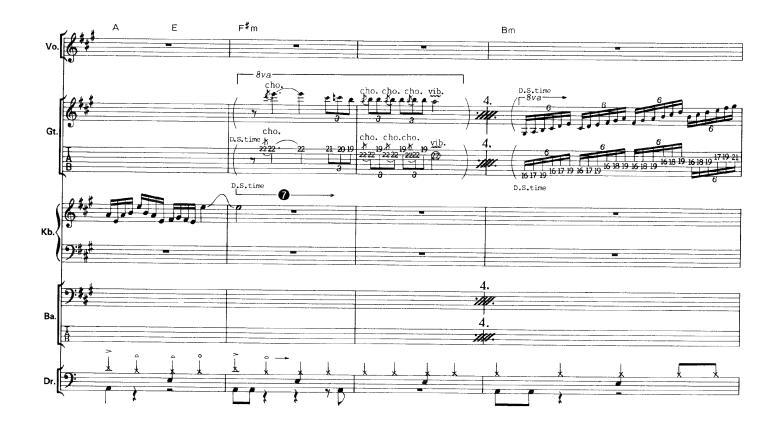


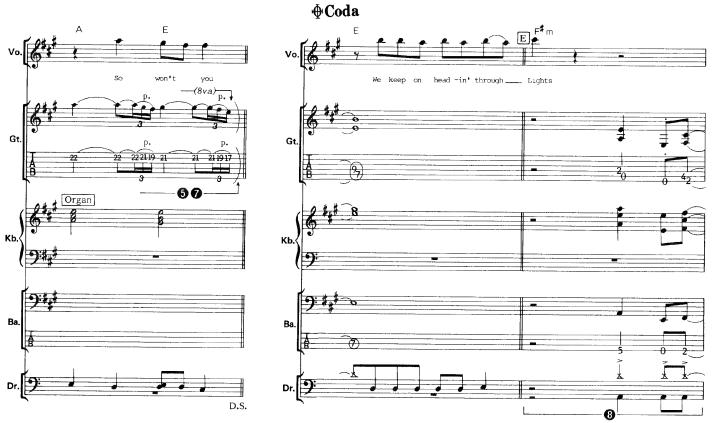
⑤(Gt.):シンセ・ソロのバッキングは、ベースとドラムとのアンサンブルを考えて、自然に流れるようにプレイすること。





(Gt.): ブラッシングとチョーキングは大胆にプレイし、6連フレーズに勢いをつけることが大切だ。





②(Gt.):チョーキングはゆったりと間をもたせて、 タメを効かせるようにプレイすること。そうするこ とによって、6連フレーズがよりスピード感のある フレーズになる。

❸(Dr.): 2拍のブレイクをしっかりとキープして、 3拍4拍のアクセントをパワフルにプレイすること。







TOWER'S CALLIN'

タワーズ・コーリン

by J. Tempest

Copyright $\ensuremath{\mathbb{C}}$ 1988 by COCONUT MUSIC LTD. Rights for Japan controlled by TOSHIBA-EMI MUSIC PUBLISHING CO.,LTD.

■この曲のポイント

GUITAR

ミュート・プレイによる小気味良いリフが、この曲を印象づけるポイントになっている。正確なピッキング・ワークと伸びのあるディストーション・サウンドが、リフに勢いをつけていることも見逃せないところだ。リフのパターンをしっかりと頭に入れて、曲構成を把握した上で丁寧なプレイを心掛けよう。

KEYBOARD

BASS

中低音を効かせた伸びのあるサウンドが特徴だ。ピッキング・ベースによるプレイでギターのリフをサポートしているが、ベース・ソロと言ってもいいようなリフ・プレイで、曲にアクセントをつけていることも見逃せない。正確なピッキング・ワークで曲に厚みを持たせるように心掛けよう。

DRUMS

シンプルな8ビートのリズム・パターンを使って、ギターのリフにアクセントをつけている。1拍1拍にキレのあるドラミングを展開し、リフのノリをしっかり把握してプレイすること。ベースとのリズム・アンサンブルを大切にして、曲を盛り上げよう。



●(Gt.):右手の腹で弦をミュートして、ピックを押 しつけるようにピッキングすること。

❷(Kb.):鋭いアタックでプレイしよう。

❸(Dr.): ギターのリフにアクセントをつけるために、 2拍4拍のスネアはパワフルかつジャストに叩くこと。



●(Kb.):通常ハード・ロックでは、こういった箇所を強調するが、メロディを重視する彼等はツッパらない。

⑤(Ba.):アップ・ダウン・ピッキングを上手く使って、ギターとのユニゾンをしっかりと合わせよう。



⑥(Dr.):バスドラがしっかりとベースに絡むように、 正確なリズムでパワフルにキックすること。







(Kb.):オルガンのトップ・ノートが美しく連結していることを頭に入れてプレイしよう。



●(Gt.):前半はメロディアスなフレーズで曲調を印象づけ、後半はバックのリズムに絡んだ速弾きで曲にアクセントをつけている。アドリブをプレイする場合、起承転結を考えておくことが大切だ。

●(Gt.):チョーキングを用いた6連フレーズだ。モ タらないように、シャープなプレイを心掛けよう。



TOMORROW

トゥモロー

by J. Tempest

Copyright ${\rm \^{C}}$ 1988 by COCONUT MUSIC LTD. Rights for Japan controlled by TOSHIBA-EMI MUSIC PUBLISHING CO.,LTD.

■この曲のポイント

GUITAR

本来ギターは出てこないが、キーボードを弾く人が1人しかいない場合には、次のように工夫するとよいだろう。 ②からはオルガンのコードにギターのアルペジオ、 ③5小節目からリズムを加える。 ⑤の4小節前でピアノ1本に戻り、⑤から全パートでプレイする。これは1つの例なので、いろいろな方法を考えてみて欲しい。

KEYBOARD

譜面は、ピアノ用に2段とストリングス用に1段で書いてある。これを1人のキーボーディストが弾きこなすことは無理なので、1人はピアノに専念すること。全編に渡ってストリングが出てくるので、ベロシティやテヌートに神経を使って雰囲気を出すこと。ボリューム・ペダルも必要になるだろう。

BASS

低域を強調したサウンドで、丁寧なプレイを心掛けよう。ピアノの 左手とベースが同時にルートを弾くような場合、音が回ったりしな いように、特にチューニングは良く合わせることが大切だ。

DRUMS

確実なリズム・キープで曲を盛り上げよう。







●(Kb.):8分の6拍子の曲では、1拍目と4拍目をきちんと押さえるのが基本だが、あまりアタックを強くするとダサイ感じになるので注意しよう。









